

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
ACTIVE LEARNING TIPE *TEAM QUIZ* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMPN 1 KOTO KAMPAR HULU**



Oleh

GUSPEPILAWATI

NIM. 10915005124

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1435 H/2013 M**

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
ACTIVE LEARNING TIPE *TEAM QUIZ* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMPN 1 KOTO KAMPAR HULU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

GUSPEPILAWATI

NIM. 10915005124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1435 H/2013 M**

PENGHARGAAN



Puji syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Penulis sangat berterima kasih kepada kedua orang tua penulis yang tercinta yaitu Ayahanda M. LAZAT dan Ibunda NELI RAPIDA serta seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh jajaran pimpinan universitas dan staf.
2. Bapak Dr. Mas’ud Zein, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

3. Bapak Dr. H. Nasharuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Ibu Sri Murhayati, M.Ag. selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN, yang telah mempermudah segala urusan penulis dalam penelitian ini.
4. Ibu Dr. Risnawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
5. Ibu Depriwana Rahmi, M.Sc. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penulisan skripsi.
6. Ibu Zubaidah Amir Mz, M.Pd. selaku Penasehat Akademis (PA).
7. Bapak dan Ibu Dosen, yang telah memberi bekal ilmu yang tidak ternilai harganya selama mengikuti perkuliahan di Program Studi Pendidikan Matematika.
8. Dewan Penguji Sidang Munaqasyah yang terhormat.
9. Bapak Kasmi, S.Pd. selaku Kepala SMPN 1 Koto Kampar Hulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
10. Ibu Titi Rukhaini, S.P. selaku Guru Mata Pelajaran Matematika SMPN 1 Koto Kampar Hulu yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
11. Terima kasih yang tiada terhingga kepada Ayahanda M. Lazat dan Ibunda tercinta Neli Rapida yang telah banyak memberikan kasih sayang dan cintanya kepada penulis sehingga penulis bisa mengenyam pendidikan hingga ke tingkat perguruan tinggi. Dalam mengikuti perkuliahan tidak sedikit pengorbanan yang diberikan kepada penulis baik itu dari segi moril maupun materil. Dengan penuh kecintaan Ayahanda dan Ibunda memberikan semangat kepada penulis agar bisa menyelesaikan perkuliahan dengan baik.

Tiada kata yang bisa penulis ucapkan selain terima kasih Ayahanda dan Ibunda, Ananda sangat bangga mempunyai orang tua seperti kalian.

12. Kakakku Lespikon dan Adikku Taqiyyah Nurjannah yang telah banyak memberikan kasih sayang dan dukungan selama penulis kuliah di UIN SUSKA Riau, serta penuh pengorbanan sampai terselesaikannya skripsi ini.
13. Teristimewa juga untuk Ahmad Yatim, Am. Kep. yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi kepada penulis, mengajarkan arti kesabaran dalam menghadapi masalah dan kedewasaan dalam mengambil sikap. Tak ada kata yang bisa penulis ucapkan selain dari kata terima kasih yang tak terhingga.
14. Teman-temanku yang selalu ada untuk memberikan semangat, khususnya Erfi Irfhamni, Yulnita, Adelina Fitri, Setia Ningrum, serta teman-teman Jurusan Pendidikan Matematika angkatan 2009 khususnya lokal PMT/A yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan pengalaman hidup semasa perkuliahan
15. Teman-teman kos komplek Mustamindo Regensi (Reza Kamitra, Lasti, Eliza, Meri Yulita dan Atika Marlina) yang selalu memberikan semangat dan keceriaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Serta semua pihak yang membantu dan menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal jariah dibalas dengan balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. *Amin amin ya robbal 'alamin..*

Pekanbaru, 29 Oktober 2013

GUSPEPILAWATI
NIM. 10915005124

ABSTRAK

Guspepilawati, (2013) : Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smpn 1 Koto Kampar Hulu

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupten Kampar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupten Kampar?”

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, lembar observasi, dan tes. Dalam penelitian ini, pertemuan dilaksanakan selama lima kali, yaitu empat kali pertemuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* dan satu pertemuan lagi dilaksanakan postes. Untuk melihat hasil penelitian tersebut, digunakan uji Chi Kuadrat untuk menguji normalitas data, uji varian untuk melihat homogenitas data, kemudian digunakan rumus tes-t untuk mengetahui hasil penelitian.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar.

ABSTRACT

Guspepilawati, (2013) : The Effect of Application Active Learning Strategy Type Team Quiz toward the Result of Mathematics Learning of Students at Junior High School 1 Koto Kampar Hulu

This research aims to know whether there are significant differences application of Active Learning Strategy The Type of Team Quiz with conventional learning toward the result of mathematics learning of eighth years students at Junior High School 1 Koto Kampar Kampar Regency. Formulation of the problem in this research is "whether there are significant differences application of Active Learning Strategy The Type of Team Quiz with conventional learning toward the result of mathematics learning of eighth years students at Junior High School 1 Koto Kampar Kampar Regency?"

This research is a quasi-experimental research and design used is Pretest-Posttest Control Group Design. Collecting data in this research using the documentation, observation sheets, and tests. In this research, meetings were held five meetings, which is four times with the use of active learning strategy type of team quiz another meeting conducted posttest. To see the results of these studies, Chi-Square Test used to test the normality of data, test of variant to see the homogeneity of Data, and then used the t-test formula to knowing the results of the research.

Based on results of the data analysis, it is concluded that there are significant differences application of Active Learning Strategy The Type of Team Quiz with conventional learning toward the result of mathematics learning of eighth years students at Junior High School 1 Koto Kampar Kampar Regency.

ملخص

غوسفيلاواتي، (٢٠١٣) : تطبيق استراتيجيات التعلم النشط على نوع فريق مسابقة الى نتائج تعلم الطلاب بالمدرسة الثانوية الحكومية وحدة كوتو كمفر هولو

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كان هناك اختلاف كبير في تطبيق استراتيجيات التعلم فريق التعلم النشط نوع المسابقة مع التعلم التقليدي على نتائج الطلاب الرياضيات الصف الثامن التعلم. صياغة المشكلة في هذا البحث هو "هل هناك اختلاف كبير في تطبيق استراتيجيات التعلم فريق التعلم النشط نوع المسابقة مع التعلم التقليدي على نتائج طلاب الصف الثامن في الرياضيات تعلم؟"

هذه الدراسة هي دراسة شبه تجريبية والتصميم المستخدمة هو تصميم البعدي فقط مع الجماعات غير ما يعادلها. جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام وثائق وأوراق المراقبة، والاختبارات. في هذه الدراسة، عقدت اجتماعات خمس اجتماعات، والتي هي خمس مرات مع استخدام استراتيجيات التعلم النشط على نوع فريق مسابقة اجتماع آخر عقد البعدي. لرؤية نتائج هذه الدراسات، اختبار مربع كاي يستخدم لاختبار الطبيعية من البيانات، واختبار فرينت لمعرفة تجانس البيانات، ومن ثم استخدام صيغة اختبار ت لمعرفة نتائج الدراسة.

استنادا إلى تحليل البيانات التي يمكن أن يستنتج أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تطبيق استراتيجيات التعلم فريق التعلم النشط نوع المسابقة مع التعلم التقليدي على نتائج الطلاب الرياضيات الصف الثامن التعلم.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah.....	6
C. Permasalahan.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoretis	9
B. Penelitian yang Relevan.....	21
C. Konsep Operasional	22
D. Hipotesis.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Uji Instrumen	30
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
B. Penyajian Data	48
C. Analisis Data	56
D. Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dalam pendidikan. Bahkan tidak jarang hasil akhir dari pendidikan ditentukan oleh keberhasilan proses pembelajaran. Inti dari kegiatan pembelajaran dalam pendidikan adalah belajar, yang merupakan suatu proses yang aktif dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku.

Salah satu tujuan akhir pembelajaran adalah peningkatan hasil belajar siswa, tujuan ini akan tercapai jika guru terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar. Kemampuan guru sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Adapun kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan mengajar dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat.

Strategi pembelajaran adalah tindakan nyata dari guru atau praktek guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu, yang dinilai lebih efektif dan efisien.¹Ini berarti bahwa strategi pembelajaran adalah suatu tindakan

¹Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011, hlm. 147

tertentu yang dilakukan oleh guru dalam mengajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar dipengaruhi oleh kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pengajaran.²

Dalam peraturan menteri pendidikan Nasional RI No 22 Tahun 2006 dijelaskan bahwa tujuan pelajaran matematika disekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat belajar matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.³

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut dapat disimpulkan bahwa mempelajari matematika dapat melatih siswa untuk memahami konsep, menggunakan nalar, menyelesaikan masalah, mengkomunikasikan gagasan, menata cara berfikir, dan pembentukan

²Ibid, hlm. 40

³Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, Pekanbaru: Suska Press, 2008, hlm. 12-13

keterampilan matematika untuk mengubah tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku siswa akan terlihat pada akhir proses pembelajaran yang mengacu pada hasil belajar. Hasil yang diharapkan adalah hasil belajar matematika yang mencapai ketuntasan belajar matematika siswa

Guru merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar matematika. Untuk itu, guru membutuhkan suatu strategi khusus yang dapat menghilangkan ketakutan dan kebosanan siswa terhadap matematika. Salah satunya dengan cara menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menarik dan menyenangkan. Jadi, telah menjadi kewajiban seorang guru untuk mencari suatu strategi yang tepat. Ini juga termasuk salah satu kompetensi yang wajib dimiliki seorang guru yang profesional. Termasuk padanya kemampuan untuk menjalin komunikasi yang baik dengan siswa.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu yaitu Ibu Titi Rukhaini, S.P, diperoleh informasi bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Gejala rendahnya hasil belajar matematika siswa tersebut diantaranya :

1. Sebagian siswa nilai ulangan hariannya belum mencapai ketuntasan sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar.
2. Pada saat diberikan latihan, hanya sebagian siswa yang bisa menjawab dengan benar.

3. Jika diberikan pekerjaan rumah, hanya sebagian siswa yang mengerjakan sedangkan yang lain hanya mencontek hasil dari kawannya.

Dari gejala-gejala tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kurang memuaskan dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Di samping itu, metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung bersifat konvensional, yang membuat siswa pasif dan hanya menerima materi pelajaran tanpa adanya aktifitas dari siswa. Pertanyaan yang muncul yaitu bagaimana guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, karena penerapan strategi pembelajaran yang tepat adalah langkah awal dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Dengan memperhatikan kondisi tersebut, peneliti ingin menerapkan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* untuk melihat sejauh mana pengaruh dari strategi ini terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu. Pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* dipilih karena merupakan pembelajaran yang membuat siswa langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar dikelas akan terasa lebih hidup, karna adanya interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Dengan membuat pertanyaan berupa soal-soal akan melatih kemampuan siswa dalam membuat dan menjawab pertanyaan sehingga akan berdampak pada perolehan hasil belajarnya.

Pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* merupakan suatu teknik yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka

pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut.⁴ *Team Quiz* juga merupakan suatu teknik belajar kelompok, dimana setiap kelompok harus saling bekerjasama untuk dapat memahami materi yang telah diberikan guru. Setiap kelompok juga harus mampu membuat soal kuis yang berkaitan dengan materinya yang akan ditujukan kepada kelompok yang lain.

Wadah aktifitas siswa dalam belajar akan lebih produktif apabila siswa belajar dalam kelompok. Selain itu, agar pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, guru perlu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam diskusi, bertanya serta menjawab pertanyaan, berpikir kritis, menjelaskan setiap jawaban yang diberikan, serta mengajukan alasan untuk setiap jawaban yang di ajukan.

Proses dan hasil pembelajaran akan optimal jika ada motivasi yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama disadari adanya motivasi, maka seorang yang belajar itu akan menghasilkan prestasi yang baik. Menurut Sardiman dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* mengatakan bahwa “Hasil belajar akan optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, makin berhasil pula pembelajaran”.⁵

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penerapan Strategi**

⁴ Melvin L. Silberman, *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)* Edisi Revisi, Bandung: Nusa Media, 2011, hlm. 175

⁵Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010, hlm. 84

Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar “.

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian, perlu kiranya ditegaskan istilah–istilah yang digunakan dalam judul penelitian yaitu:

1. Pembelajaran *Active Learning* adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif.⁶
2. *Team Quiz* adalah suatu pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut.⁷
 Dalam permainan team quiz ini, kuis berasal dari siswa bukan dari guru.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁸ Hasil belajar disini adalah skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

⁶Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development), 2010, hlm. 1

⁷Melvin L. Silberman, *Loc. Cit.*

⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 22

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
- b. Pemahaman siswa masih kurang dalam pembelajaran matematika.
- c. Metode pembelajaran yang digunakan belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika kurang.

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup yang mencakup permasalahan pada penelitian ini, maka untuk memudahkan penelitian penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam, sehingga lebih difokuskan pada hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* pada pokok bahasan Kubus, Balok, Prisma dan Limas.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu pada pokok bahasan Kubus, Balok, Prisma dan Limas.”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupaten kampar.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Kepala Sekolah, sebagai salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran matematika di SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar.
- b. Bagi guru, dapat membantu guru dalam menciptakan suatu kegiatan belajar yang menarik dan memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi bahan rujukan dalam rangka menindaklanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas sekaligus sebagai sumbangan pada dunia pendidikan dan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN SUSKA RIAU.
- d. Bagi siswa, strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* berpeluang mendorong siswa bekerjasama untuk meraih hasil belajar yang lebih cukup, merangsang siswa melakukan eksplorasi berbagai kemampuan berpikir dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar

Slameto menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹

Wina Sanjaya menyatakan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.² Belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang dinyatakan dalam tingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.³

Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses yang aktif dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. “Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah

¹Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 2

²Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana, 2005, hlm. 89

³Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara, 2011, hlm.27

kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.⁴ Ini berarti hasil belajar tergantung pada proses pembelajaran.

Untuk menentukan suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil sebaiknya berpedoman kepada kurikulum yang berlaku. Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khusus (TIK) nya dapat tercapai.⁵

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah terjadi proses belajar mengajar yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa, dari luar diri siswa dan faktor lingkungan.⁶ Djamarah dan zain menyatakan hasil belajar adalah perubahan jiwa yang disebabkan masuknya kesan baru sehingga dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang yang terjadi setelah berakhirnya aktivitas belajar.⁷ Dimiyati dan Mudjiono menyatakan hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam bentuk angka-angka setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.⁸

⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 22

⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm.105

⁶Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011. hlm.39

⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 175

⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, , Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hlm. 200

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, yang dinyatakan dengan angka atau skor.

Benyamin Bloom mengklarifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yakni sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yaitu menerima, menanggapi, menghargai, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.⁹

Diantara ketiga kemampuan tersebut, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, kemampuan kognitif sering digunakan oleh guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa menguasai materi pelajaran. Dengan demikian kemampuan kognitif menunjukkan tujuan pendidikan yang terarah pada kemampuan intelektual atau intelegensi. Sebagaimana Mulyasa mengatakan bahwa “Semakin tinggi tingkat intelegensi, maka semakin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Jika intelegensi rendah, maka kecenderungan hasil yang dicapainya rendah”.¹⁰

⁹Nana Sudjana, *Op. Cit.* hlm. 22-23

¹⁰Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: Rosdakarya, 2005, hlm.19

b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa)

a) Aspek Pisiologis

Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi disertai pusing kepala dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari pun kurang atau tidak terbekas.

b) Aspek Psikologis

Meliputi tingkat kecerdasan/inteligensi, sikap siswa terhadap pelajaran, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa untuk belajar.¹¹

2) Faktor Eksternal Siswa (faktor dari luar diri siswa)

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti guru yang mengajar, dan teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat belajar, dan waktu belajar.¹²

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Seorang siswa yang terbiasa

¹¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2006, hlm. 130 - 131

¹²*Ibid.* hlm. 135

mengaplikasikan pendekatan belajar *deep* (mempelajari materi karena tertarik dan merasa membutuhkan) mungkin sekali lebih berpeluang meraih prestasi belajar dari pada siswa yang menggunakan pendekatan *surface* (dorongan dari luar seperti takut tidak lulus).¹³

Saiful Bahri Djamarah memberikan tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Adapun tingkat keberhasilan tersebut adalah:

- 1) Istimewa atau maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali atau optimal : apabila sebagian besar (76% sd 99%) bahan pelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik atau minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sd 75%) saja yang dikuasai oleh siswa.
- 4) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.¹⁴

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun secara kelompok.
- 2) Perilaku yang telah digariskan dalam tujuan instruksional khusus(TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.¹⁵

Berdasarkan kutipan tersebut, jelas bahwa daya serap siswa terhadap bahan pengajaran dan sejauh mana indikator yang telah dicapai dalam menentukan tingkat keberhasilan pengajaran. Dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pribadi seseorang berdasarkan faktor internal, faktor eksternal, dan pendekatan belajar yang

¹³*Ibid.* hlm. 136

¹⁴Syiaful Bahri Djamarah, *Op. Cit.* hlm.107

¹⁵*Ibid.* hlm.106

dinyatakan dengan skor atau angka. Skor atau angka diperoleh dari serangkain tes hasil belajar yang dilakukan. Kesimpulan mengenai hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku yang menggambarkan tingkat penguasaan materi dalam pelajaran yang diperoleh dari serangkain tes sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz*

a. Strategi Pembelajaran *Active Learning*

Menurut Wina Sanjaya strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.¹⁶ Menurut Syaiful Bahri Djamarah strategi pembelajaran adalah pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹⁷ Dengan konteks lain dapat juga dikemukakan bahwa strategi pembelajaran bisa diartikan sebagai suatu pola umum tindakan guru dan siswa dalam menifestasi aktivitas pengajaran.¹⁸

Dengan demikian, strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dilakukan seorang guru dalam pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran, dan guru harus mampu untuk membuat strategi yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung: Kencana, 2006, hlm. 124

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.* hlm. 5

¹⁸ Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*; Jakarta: Rineka Cipta, 1991, hlm.31.

dengan pernyataan Slameto bahwa “Belajar yang efisien dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat.”¹⁹

Dalam suatu proses pembelajaran, strategi yang baik sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang sempurna dan memuaskan. Disini guru dituntut untuk dapat membuat dan merancang strategi yang baik bagi peserta didiknya, agar peserta didik dapat memahami dan mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru. Strategi yang dipilih dan dirancang sesuai dengan materi ajar tertentu, sehingga lebih menekankan pada aktivitas siswa, dan pada dasarnya strategi mengajar adalah suatu tindakan nyata yang dilakukan oleh guru atau merupakan praktek guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif.

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil yang memuaskan.²⁰ Pembelajaran aktif (*Active Learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif.²¹ Pentingnya pembelajaran aktif dapat dilihat dari beberapa peneliti yang membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan berlalunya waktu.

Menurut Hartono dalam bukunya mengatakan bahwa “Penelitian Polio menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya

¹⁹ Slameto, *Op. Cit.* hlm. 76

²⁰ Hartono, *PAIKEM*, Pekanbaru: Zanafa, 2008, hlm. 39

²¹ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD (*Center for Teaching Staff Development*), 2010, hlm. 1

memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara Penelitian Mc. Keachi menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70% dan berkurang 20% pada waktu 20 menit terakhir”.²² Kondisi seperti ini menyebabkan sering terjadinya kegagalan dalam dunia pendidikan, karna apa yang dipelajari cenderung untuk dilupakan.

Lebih dari 2400 tahun yang lalu Konfucius telah mengungkapkan:

Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya lihat, saya tahu

Apa yang saya kerjakan, saya mengerti.

Ketiga pernyataan ini menekankan akan pentingnya belajar aktif, Mel Silberman memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif yaitu :

Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit

Apa yang saya dengar, lihat, tanyakan atau diskusikan dengan teman lain saya mulai paham

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan

*Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.*²³

Sesuai apa yang dikatakan Vernon A. Magnesen adalah:

- a. 10% dari apa yang DIBACA
- b. 20% dari apa yang DIDENGAR
- c. 30% dari apa yang DILIHAT
- d. 50% dari apa yang DILIHAT dan DIDENGAR
- e. 70% dari apa yang DIKATAKAN

²²Hartono, *Loc. Cit*

²³ Melvin L. Silberman, *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)* Edisi Revisi, Bandung: Nusa Media, 2011, hlm.23

f. 90% dari apa yang DIKATAKAN dan DILAKUKAN.²⁴

Dari keterangan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran aktif akan lebih bermakna bila diterapkan secara efektif dan efisien dibandingkan hanya sekedar mendengar dan melihat.

b. *Team Quiz*

Salah satu tipe dari pembelajaran *Active Learning* adalah tipe *Team Quiz*. Strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Team Quiz* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka merasa takut.²⁵

Dengan demikian, *Team Quiz* merupakan suatu cara belajar siswa menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan dengan memainkan peran aktif yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, siswa akan berusaha semaksimal mungkin menggunakan kemampuan yang dimilikinya dalam belajar. Rasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat menumbuhkan motivasi untuk mencapai tujuan belajar.

Team Quiz ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari

²⁴ Zainal Aqib, *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya, 2013, hlm. 48

²⁵ Melvin L. Silberman, *Op. Cit.* hlm. 175

materi tersebut. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materinya, maka diadakan suatu pertandingan akademis berupa kuis, sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai dan hasil yang tinggi dalam pertandingan. Jika siswa yang pandai mengajari siswa yang kurang pandai dan siswa yang mengerti memberi tahu kepada siswa yang belum mengerti, maka tidak akan ada siswa yang merasa segan untuk bertanya, tidak akan ada siswa yang merasa paling pintar, dan semua siswa akan saling mendengarkan serta akan saling memberikan arahan.

Adapun langkah-langkah dari strategi pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen
- 2) Bagi siswa menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok A, B dan C.
- 3) Sampaikan kepada siswa format pelajaran yang akan disampaikan, kemudian mulailah presentasi. Batasi presentasi maksimal 10 menit.
- 4) Setelah presentasi, minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- 5) Minta kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lempar kepada kelompok B.

- 7) Jika Tanya jawab ini selesai, lanjutkan pembelajaran untuk segmen yang kedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- 8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan pembelajaran untuk segmen ketiga dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai penanya.
- 9) Akhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.²⁶

3. Hubungan Strategi Pembelajaran *Aktif Learning Tipe Team Quiz* dengan Hasil Belajar Matematika

Taraf keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh strategi belajar yang diterapkan guru. Oleh karena itu guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah pembelajaran aktif.

Strategi Pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* merupakan suatu teknik yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut.²⁷ *Team Quiz* adalah suatu teknik belajar kelompok, dimana setiap kelompok harus saling bekerjasama untuk dapat memahami materi yang telah diberikan guru. *Team Quiz* juga merupakan suatu cara belajar siswa menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan dengan memainkan peran aktif yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karna itu, siswa akan berusaha

²⁶ Hisyam Zaini dkk. *Op. Cit.* hlm. 57-58.

²⁷ Melvin L. Silberman, *Loc. Cit.*

semaksimal mungkin menggunakan kemampuan yang dimilikinya dalam belajar. Rasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat menumbuhkan motivasi untuk mencapai tujuan atau hasil yang memuaskan dalam belajar.

Jerome Bruner menjelaskan proses belajar merupakan kebutuhan mendalam manusia untuk merespon orang lain dan untuk bekerja sama guna mencapai tujuan yang disebut *Resiprositas* (hubungan timbal balik). *Resiprositas* merupakan sumber motivasi yang bisa di manfaatkan oleh guru untuk menstimulasikan kegiatan belajar. Dimana dibutuhkan tindakan bersama, dan dimana resiprositas diperlukan bagi kelompok untuk mencapai suatu tujuan, disitulah terdapat proses yang membawa individu kedalam pembelajaran, membimbing untuk mendapatkan kemampuan yang diperlukan dalam pembentukan kelompok.²⁸

Menurut Sardiman dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* mengatakan bahwa Hasil belajar akan optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, makin berhasil pula pembelajaran.²⁹

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melaksanakan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz*, memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir maupun keterampilan sosial baik selama dan setelah belajar dalam

²⁸*Ibid.* hlm. 30

²⁹Sardiman, *Op. Cit.* hlm. 84

kelompok sehingga materi yang dipelajari siswa akan melekat untuk waktu yang lebih lama.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muliadi yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Jigsaw Learning* Dengan Sistem Kuis Tim Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN Kuok Kecamatan Bangkinang Barat”, bahwa pembelajaran Aktif tipe *Jigsaw Learning* dengan Sistem Kuis Tim dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Muliadi adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas tersebut atau penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memberi perlakuan lebih (*treatment*) kepada kelas eksperimen.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut peneliti lebih mengkhususkan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Active Learning*

tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa Kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu.

C. Konsep Operasional

Konsep yang dioperasionalkan pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika.

1. Strategi Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz*

Untuk mengoperasionalkan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz*, perlu disusun indikator operasionalnya yang merujuk pada langkah-langkah strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* tersebut.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Sebelum turun ke lapangan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan RPP, Silabus, Soal tes serta menentukan dan menyiapkan materi pelajaran yang dapat disajikan dalam tiga segmen.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1) Kegiatan awal

a) Membimbing siswa dalam membaca doa sebelum pembelajaran dimulai.

b) Apersepsi

Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan memberikan gambaran pembelajaran dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari

c) Motivasi

Memberikan penjelasan kepada siswa tentang pentingnya mempelajari materi ini

d) Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

a) Membagi siswa menjadi tiga kelompok A, B, dan C.

b) Guru mempresentasikan materi pelajaran pada segmen pertama lebih kurang selama 10 menit kepada seluruh siswa.

c) Setelah selesai presentasi, guru meminta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan- pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sedangkan siswa pada kelompok B, dan C menggunakan waktu ini untuk melihat kembali catatan mereka.

d) Guru meminta kelompok A memberikan pertanyaan untuk kelompok B, jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar pada siswa kelompok C.

- e) Kelompok A memberikan pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab maka dilempar kepada kelompok B.
 - f) Jika tanya jawab ini selesai, guru melanjutkan pembelajaran untuk segmen yang kedua, dan menunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Pembelajaran dilakukan seperti proses pada kelompok A.
 - g) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, guru melanjutkan pembelajaran untuk segmen ketiga dan menunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya. Pembelajaran dilakukan seperti proses pada kelompok A dan B.
 - h) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang kuis.
- 3) Kegiatan akhir
- a) Guru mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan menjelaskan sekiranya jika ada pemahaman siswa yang keliru.
 - b) Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

2. Hasil Belajar Matematika Siswa

Hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran *ActiveLearning* tipe *Team Quiz* merupakan variabel terikat dan hasil belajar ini dapat dilihat dari tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan yang dilakukan

setelah penerapan pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz*, sedangkan hasil belajar untuk siswa yang menggunakan pembelajaran biasa dapat dilihat dari tes akhir pertemuan.

Soal tes hasil belajar matematika yang menggunakan pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* sama dengan soal tes hasil belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran Konvensional. Setelah tes selesai dan dikumpulkan, selanjutnya hasil tes dianalisa apakah pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* ini berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu.

Kriteria dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Istimewa atau maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali atau optimal : apabila sebagian besar (76% sd 99%) bahan pelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik atau minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sd 75%) saja yang dikuasai oleh siswa.
- 4) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.³⁰

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun secara kelompok.
- 2) Perilaku yang telah digariskan dalam tujuan instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.³¹

³⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Loc. Cit*

³¹*Ibid.*

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) sebagai berikut:

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_a : Ada perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa.

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

H_o : Tidak ada perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Ekperimental Design* dengan desain *Pretest- Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.¹

Pretest-Posttest Control Group Desain

	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₃	-	T ₄

T₁ dan T₃ merupakan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh setelah melakukan pretest, sedangkan T₂ dan T₄ merupakan hasil belajar matematika siswa setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol yang diperoleh setelah posttest.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 yaitu mulai tanggal 07 Mei s/d 24 Mei Tahun 2013, dan dilaksanakan di SMPN 1 Koto Kampar Hulu Desa Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu Kabupaten

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2010, hlm. 76

Kampar. Sekolah ini beralamat di Jl. Pendidikan Desa Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar.

C. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu Tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 278 orang siswa.

TABEL. III. 1
JUMLAH POPULASI SISWA SMPN 1 KOTO KAMPAR HULU
TAHUN AJARAN 2012/2013

KELAS	LK	PR	JUMLAH
Kelas I	41	47	88
Kelas II	37	66	103
Kelas III	40	47	87
JUMLAH	118	160	278

Sumber: TU SMPN 1 Koto Kampar Hulu

Sampel yang akan diambil adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu yang berjumlah 103 orang siswa dan terbagi atas empat kelas, yaitu kelas *VIII_A*, *VIII_B*, *VIII_C*, dan *VIII_D*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menguji tes kemampuan awal, yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji- t. Uji- t ini digunakan untuk melihat sampel yang diambil mempunyai kemampuan yang sama atau tidak, atau tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Teknik Dokumentasi

Diperoleh dari pihak-pihak sekolah terkait, seperti kepala sekolah untuk memperoleh data tentang sejarah dan perkembangan sekolah, tata usaha untuk memperoleh data sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa dan guru serta masalah-masalah yang berhubungan dengan administrasi sekolah yaitu berupa arsip dan tabel-tabel yang didapati dari kantor Tata Usaha SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar.

b. Lembar Observasi

Teknik Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung setiap kali pertemuan, juga untuk melihat apakah strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* sudah berlangsung maksimal sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran atau belum.

c. Tes

Tes dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk uraian yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan meliputi dua tahap yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapat perlakuan, sementara tes akhir bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

E. Uji Instrumen

a. Validitas Tes

Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.² Adapun rumus yang digunakan untuk mencari validitas soal pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* :

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r : Koefisien validitas

n : Banyaknya siswa

x : Skor item

y : Skor total

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Distribusi (Tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$).

Kaidah keputusan:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid sebaliknya

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid.³

Jika instrument itu valid, maka kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas butir soal adalah:

² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, hlm. 121

³ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2012, hlm. 98

TABEL. III. 2
KRITERIA VALIDITAS BUTIR SOAL

Besarnya r	Interpretasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r \leq 0,79$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,59$	Cukup Tinggi
$0,20 < r \leq 0,39$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,19$	Sangat rendah

Sumber: Riduwan (2012: 98)

Setelah dilakukan perhitungan, maka diperoleh koefisien validitasnya. Dari hasil perhitungan tersebut, maka di dapat bahwa pada uji coba pretes dari ketujuh soal yang di ujikan terdapat enam soal yang valid dan satu soal yang tidak valid. Sedangkan untuk uji coba postes semua soal yang diujikan valid. Untuk lebih lengkapnya perhitungan uji validitas soal dapat dilihat pada *Lampiran D* dan *Lampiran N*.

b. Reliabilitas Tes

Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.⁴

Untuk menghitung reliabilitas tes ini digunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reliabilitas

Si = Jumlah varians skor tiap- tiap item

St = Varians total⁵

⁴ Sukardi, *Op. Cit.* hlm. 127

⁵ Riduwan, *Op. Cit.* hlm. 115

Jika hasil r_{11} ini dikonsultasikan dengan nilai Tabel *r Product Moment* dengan $dk = N - 1 = 20 - 1 = 19$, signifikansi 5%, maka diperoleh $t_{tabel} = 0.456$. Selanjutnya membandingkan r_{11} dengan r_{tabel}

Kaidah keputusan : Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti Reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti Tidak Reliabel.

Hasil uji reliabilitas yang peneliti lakukan pada uji coba pretes diperoleh nilai $r_{11} = 0.540$ dan pada postes $r_{11} = 0.973$ dimana $r_{tabel} = 0,456$ maka ketujuh soal yang diujikan tersebut Reliabel. Untuk lebih lengkapnya perhitungan uji reliabilitas ini dapat dilihat pada *Lampiran E* dan *Lampiran O*.

c. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah angka yang menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Untuk menghitung indeks daya pembeda caranya yaitu data diurutkan dari nilai tertinggi sampai terendah, kemudian diambil 50% dari kelompok yang mendapat nilai tinggi dan 50% dari kelompok yang mendapat nilai rendah. Untuk mengetahui daya pembeda item soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{\sum A - \sum B}{\frac{1}{2} N (S_{Maks} - S_{Min})}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

$\sum A$ = Jumlah Skor Atas

$\sum B$ = Jumlah Skor Bawah

N = Jumlah siswa pada kelompok Atas dan Bawah

S_{Mak} = Skor Tertinggi untuk menjawab dengan benar satu soal

S_{Min} = Skor Terendah untuk menjawab Satu soal

TABEL. III. 3
PROPORSI DAYA PEMBEDA SOAL

DAYA PEMBEDA	EVALUASI
$DP \geq 0,40$	Baik Sekali
$0,30 \leq DP < 0,40$	Baik
$0,20 \leq DP < 0,30$	Cukup
$DP < 0,20$	Jelek

Hasil uji coba daya pembeda soal dapat dilihat pada *lampiran F* dan *P*.

d. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk ke dalam kategori mudah, sedang atau sukar. Untuk mengetahui indeks kesukaran dapat digunakan rumus:

$$TK = \frac{\sum A + \sum B - N(S_{Min})}{N(S_{Mak} - S_{Min})}$$

TK = Tingkat Kesukaran

TABEL.III. 4
PROPORSI TINGKAT KESUKARAN SOAL

TINGKAT KESUKARAN	EVALUASI
$TK \geq 0,70$	Mudah
$0,30 \leq TK < 0,70$	Sedang
$TK < 0,30$	Sukar

Hasil uji coba daya pembeda soal pretes dan postes dapat dilihat pada *lampiran F* dan *P*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes “t”. Tes “t” adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan.⁶ Adapun rumus tes “t” adalah:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$$

Keterangan :

M_x = Mean variabel X

M_y = Mean variabel Y

SD_x = Standar deviasi X

SD_y = Standar deviasi Y

N = Jumlah sampel.⁷

Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nol ditolak dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol diterima.

Rumus uji “t” tersebut digunakan untuk menguji hipotesis dengan melihat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Sebelum melakukan analisis dengan tes “t” ada dua syarat yang harus dilakukan, yaitu:

⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009, hlm. 278

⁷Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, Pekanbaru: Zanafra, 2008, hlm. 208

1. Uji Normalitas

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data penelitian, diantaranya uji Kertas Peluang Normal, uji *Liliefors* dan uji *Chi Kuadrat*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Chi kuadrat*. Adapun rumus *Chi kuadrat* adalah:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

f_o = Frekuensi yang diperoleh atau diamati

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Setelah dilakukan perhitungan, jika diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data dinyatakan normal, dan sebaliknya jika diperoleh $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak normal.⁸

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat penyebaran data homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji *Barlet* dan uji *Varians* atau uji F. Uji homogenitas yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah uji *Bartlett*. Dengan menggunakan kriteria pengujian *Chi Kuadrat* berikut.

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, berarti varians-variens tidak homogen.

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, berarti varians-variens homogen.⁹

⁸Riduwan, *Op. Cit.* hlm. 124

⁹*Ibid.* hlm. 120

Jika data berdistribusi normal, tetapi tidak memiliki varians yang homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji t' , yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad \text{Dengan kriteria pengujian:}$$

$$-\frac{w_1 w_1 + w_2 w_2}{w_1 + w_2} < t' < \frac{w_1 w_1 + w_2 w_2}{w_1 + w_2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Mean kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Mean kelas kontrol

s_1^2 = Variansi kelas eksperimen

s_2^2 = Variansi kelas eksperimen

n_1 = Sampel kelas eksperimen

n_2 = Sampel kelas Kontrol¹⁰

$$w = \frac{s}{n}$$

$$t_1 = t(1 - \alpha/2); (n_1 - 1) \text{ dan } t_2 = t(1 - \alpha/2); (n_1 - 1)$$

Dengan pengujian:

1. Jika $-t_{tabel} > t'_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima
2. Jika $t_{tabel} > t'_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak.

Jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu menggunakan uji *Mann-Whitney U*, yaitu:

¹⁰ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung, 2007, hlm. 138

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

dan

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

U_1 = Jumlah peringkat 1

U_2 = Jumlah peringkat 2

R_1 = Jumlah rangking pada R_1

R_2 = Jumlah rangking pada R_2 ¹¹

¹¹ *Ibid.* hlm.153

BAB IV

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMPN 1 Koto Kampar Hulu

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Koto Kampar Hulu adalah suatu instansi pendidikan negeri di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Kampar. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Koto Kampar Hulu terletak di Jalan pendidikan desa Tanjung. Sekolah ini didirikan pada tahun 1983 dengan nama SMP LKMD desa Tanjung. Proses belajar mengajar masih menumpang di MDA desa Tanjung lebih kurang selama 5 tahun karena belum mempunyai gedung sendiri. Kemudian pada tahun 1988 proses belajar mengajar dipindahkan ke gedung SD 011 Tanjung sampai pada tahun 1995. Pada tahun 1995 SMP LKMD desa Tanjung barulah mendapat bantuan gedung dari pemerintah, kemudian pada tahun 1996 proses belajar mengajar sudah dilaksanakan di gedung sendiri. Pada tahun 1997 SMP LKMD desa Tanjung berganti nama menjadi SMP Swasta Tanjung sampai tahun 1999. Kemudian pada akhir tahun 1999, SMP LKMD desa Tanjung dinegerikan sehingga namanya diganti menjadi SLTPN 2 XIII Koto Kampar. Pada tahun 2001 SLTPN 1 XIII Koto Kampar berubah nama lagi menjadi SMPN 2 XIII Koto Kampar sampai tahun 2010. Kemudian pada tahun 2011 ada pemekaran kecamatan, dan desa Tanjung adalah ibu kota kecamatannya dengan nama kecamatan baru yaitu kecamatan Koto

Kampar Hulu, sehingga nama SMPN 2 XIII Koto Kampar diganti menjadi SMPN 1 Koto Kampar Hulu. Adapun luas tanah sekolah SMP Negeri 1 Koto Kampar Hulu adalah 19000 m², dengan status tanahsertifikat dan kepemilikan tanah ataupun bangunan adalah milik sendiri.

Dalam masa perjalanan, instansi ini selalu berubah dalam kepemimpinannya, dari mulai tahun 1983 sampai sekarang telah terjadi 4 kali pergantian kepala sekolah, adapun kepala sekolah dari masa ke masa pada saat itu adalah sebagai berikut:

- a. Agus tahun 1983
- b. Ashuri tahun 1997
- c. Santoso, M.Pd tahun 1999
- d. Kasmi, S.Pd tahun 2001 s.d sekarang.

Adapun perjalanan perubahan sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Tahun 1993 SMP LKMD Tanjung
- b. Tahun 1997 SMP Swasta Tanjung
- c. Tahun 1999 SLTPN 2 XIII Koto Kampar
- d. Tahun 2001 s/d 2010 SMPN 2 XIII Koto Kampar
- e. Tahun 2011 s/d Sekarang SMPN 1 Koto Kampar Hulu

2. Struktur Organisasi

BAGAN. IV. 1

Struktur Organisasi SMPN 1 Koto Kampar Hulu

3. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMPN 1 KOTO KAMPAR HULU
Nomor Statistik	: 201140621001
Propinsi	: Riau
Otonomi Daerah	: Kabupaten Kampar
Kecamatan	: Koto Kampar Hulu
Desa/ Kelurahan	: Tanjung
Jalan	: Padat Karya
Kode Pos	: 28453
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi	: B
Surat Keputusan/ SK	: Nomor: 291/0/1999
Tanggal	: 20. 10. 1999
Penerbit SK Ditanda Tangan Oleh	: MENDIKBUD
Tahun Berdiri	: 1983
Tahun Penegrian	: 1999
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi
Bangunan Sekolah	: Milik sendiri
Lokasi Sekolah	: Desa Tanjung
Jarak ke Pusat Kecamatan	: 2 Km
Terletak Pada Lintasan	: Kecamatan
Perjalanan Perubahan Sekolah	: Tahun 1993 SMP LKMD Tanjung Tahun 1997SMP Swasta TanjungTahun 1999 SLTPN 2 XIII Koto KamparTahun 2001 s/d 2010 SMPN 2 XIII Koto KamparTahun 2011 s/d Sekarang SMPN 1 Koto Kampar Hulu

4. Visi dan Misi

a. Visi SMPN 1 Koto Kampar Hulu

Berikut ini merupakan Visi yang dirumuskan oleh SMP Negeri 1 Koto Kampar Hulu.

”Terwujudnya SMP Negeri 1 Koto Kampar Hulu yang Berprestasi, Asri, Iman dan Taqwa, Kompetitif (B A I K).”

B (berprestasi)

A (Asri)

I (Iman dan Taqwa)

K (Kompetitif)

Visi ini kami pilih dengan tujuan jangka panjang, jangka menengah dan jangka pendek. Diharapkan warga sekolah dapat menjiwai visi ini untuk selalu mewujudkannya setiap saat dan berkelanjutan untuk mencapai Tujuan sekolah. Visi tersebut mencerminkan Profil dan cita-cita sekolah :

- Berprestasi dalam pencapaian nilai selisih NEM
- Berprestasi dalam aktivitas 7K
- Berprestasi dalam aktivitas Olahraga

b. Misi SMPN 1 Koto Kampar Hulu

- Menumbuhkembangkan semangat belajar
- Menata lingkungan sekolah menjadi bersih, sehat, indah dan rindang
- Melaksanakan bimbingan ROHIS, pembinaan Akhlak mulia dan praktek ibadah
- Menumbuhkembangkan semangat keunggulan dan daya saing kepada warga sekolah, baik akademik maupun non akademik.

5. Kurikulum

Untuk mencapai tujuannya, SMPN 1 Koto Kampar Hulu menyelenggarakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada program pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan yang setara, jumlah jam mata pelajaran sekurang-kurangnya 32 jam pelajaran setiap minggu. Setiap jam pelajaran lamanya 40 menit. Jenis program pendidikan di SMP dan yang setara, terdiri dari program umum meliputi sejumlah mata pelajaran yang wajib diikuti seluruh peserta didik, dan program pilihan meliputi mata pelajaran yang menjadi ciri khas keunggulan daerah berupa mata pelajaran muatan lokal. Mata pelajaran yang wajib diikuti pada program umum berjumlah 10, sementara keberadaan mata pelajaran Muatan Lokal ditentukan oleh kebijakan Dinas setempat dan kebutuhan sekolah.

Struktur kurikulum SMPN 1 Koto Kampar Hulu memuat kelompok matapelajaran sebagai berikut ini:

- kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
- kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
- kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi;
- kelompok mata pelajaran estetika;
- kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

TABEL. IV. 1
CAKUPAN KELOMPOK MATA PELAJARAN

N O	KELOMPOK MATA PELAJARAN	CAKUPAN
1.	Agama dan Akhlak Mulia	Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama.
2.	Kewarganegaraan dan Kepribadian	Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.
3.	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SMP dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi lanjut ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri.
4.	Estetika	Kelompok mata pelajaran estetika dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, baik dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis.

NO	KELOMPOK MATA PELAJARAN	CAKUPAN
5.	Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<p>Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan pada SMP dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerja sama, dan hidup sehat.</p> <p>Budaya hidup sehat termasuk kesadaran, sikap, dan perilaku hidup sehat yang bersifat individual ataupun yang bersifat kolektif kemasyarakatan seperti keterbebasan dari perilaku seksual bebas, kecanduan narkoba, HIV/AIDS, demam berdarah, muntaber, dan penyakit lain yang potensial untuk mewabah.</p>

Sumber: TU SMPN 1 Koto Kampar Hulu

6. Keadaan Guru

TABEL. IV. 2
TENAGA PENDIDIK DAN KEPENDIDIKAN
SMPN 1 KOTO KAMPAR HULU

NO	NAMA GURU	STATUS	PENDIDIKAN
1	Kasmi, S.Pd	PNS	S-1
2	Abdal, S.Ag	PNS	S-1
3	Helmawati, S.Pd	PNS	S-1
4	Pujiati, S.Pd	PNS	S-1
5	Titi Rukhaini, S.Pd	PNS	S-1
6	Nurzalia, S.Pd	PNS	S-1
7	Hesti Harpina, S.Pd	PNS	S-1
8	Ade Novalia, S.Pd	PNS	S-2
9	Yulia Risda, S.Pd	PNS	S-1
10	Urnati, S.Pd	PNS	S-1
11	Ali Nafis, S.Pd	PNS	S-1
12	Zamra, S.Pd	PNS	S-1
13	Masrianto, S.Sos. I	Kontrak Propinsi	S-1
14	Isharianto, S.Sos. I	Kontrak Propinsi	S-1
15	Sri Rejeki, S.Pd	Kontrak Daerah	S-1
16	Darwati, S.E	Kontrak Propinsi	S-1
17	Sosmita, A.Md	Kontrak Daerah	D-3
18	Aryeni, S.Pd	Honor Komita	S-1
19	Hana Putri Asih, S.Pd	Honor Komita	S-1
20	Marista, S.E	Honor Komita	S-1
21	Ali Akbar, BA (TU)	PNS	BA
22	Rory Antanama (TU)	PNS	SMA
23	Fitriyani, S.Pd (TU)	Honor	S-1
24	Azizi (TU)	Honor	SMA

Sumber: TU SMPN 1 KKH

7. Keadaan Siswa

TABEL. IV. 3
JUMLAH SISWA SMPN 1 KOTO KAMPAR HULU
TAHUN AJARAN 2012/2013

KELAS	LK	PR	JUMLAH
Kelas I	41	47	88
Kelas II	37	66	103
Kelas III	40	47	87
JUMLAH	118	160	278

Sumber: TU SMPN 1 Koto Kampar Hulu

8. Sarana dan Prasarana Sekolah

TABEL. IV. 4
SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH SMPN 1 KOTO
KAMPAR HULU

No	Nama Inventaris	Keadaan	Jumlah
1.	Ruang Majelis Guru		
	a. Meja guru	Baik	20
	b. Kursi guru	Baik	20
	c. Lemari file	Baik	1
	d. Rak buku	Baik	2
	e. Lemari kaca	Baik	2
	f. Jendela	Baik	15
	g. Pintu	Baik	1
2.	Ruang Tata Usaha (TU)		
	a. Meja komputer	Baik	2
	b. Komputer	Baik	2
	c. Televisi	Baik	1
	d. VCD	Baik	2
	e. Tape	Baik	1
	f. Lemari kaca	Baik	1
	g. Kursi	Baik	1
3.	Ruang Kepala Sekolah		
	a. Meja	Baik	1
	b. Kursi	Baik	1
	c. Meja tamu	Baik	1 set
	d. Infocus	Baik	2
	e. Laptop	Baik	1
	f. Kipas angin	Baik	1
	g. Layar infocus	Baik	1
4.	Ruang Labor Bahasa		
	a. Tape guru	Baik	1

No	Nama Inventaris	Keadaan	Jumlah
4.	Ruang Labor Bahasa		
	b. Speaker Monitor	Baik	1
	c. Tape Siswa	Baik	20
	d. Head set siswa	Baik	20
	e. Head set guru	Baik	1
	f. Meja siswa	Baik	20
	g. Kursi siswa	Baik	20
	h. Meja monitor	Baik	1
	i. Kursi guru	Baik	1
5.	Ruang Perpustakaan		
	a. Meja baca bersama	Baik	4
	b. Meja baca individu	Baik	4
	c. Rak buku	Baik	5
	d. Lemari katalog	Baik	1
	e. Lemari majalah	Baik	2
	f. Meja referensi	Baik	1
	g. Tempat surat kabar	Baik	1
	h. Kursi	Baik	10
6.	Ruang UKS		
	a. Meja	Baik	1
	b. Lemari	Baik	1
	c. Obat-obatan	Baik	1
7.	Ruang OSIS		
	a. Meja	Baik	1
	b. Lemari	Baik	1
	c. Tempat mading	Baik	1
8.	Ruang Koperasi		
	a. Meja	Baik	1
	b. Kursi	Baik	1
	c. Lemari	Baik	1
	d. Tikar	Baik	1
9.	Ruang Olahraga		
	a. Lapangan tenis	Baik	1
10.	Alat Kebersihan		
	a. Gerobak	Baik	1
	b. Cangkul	Baik	1
	c. Sekop	Baik	1
	d. Mesin rumput	Baik	1
	e. Sapu	Baik	10
11.	Ruang Tempat Ibadah		
	a. Mushallah	Baik	1

B. Penyajian Data

Data yang akan dianalisis yaitu hasil belajar matematika siswa setelah dilaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* pada kelas VIII_A serta membandingkan hasil belajar tersebut pada kelas VIII_B dengan menerapkan pembelajaran Konvensional. Sebagaimana telah dikemukakan pada Bab I bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada Bab ini disajikan hasil penelitian dan pembahasan, namun terlebih dahulu disajikan deskripsi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz*

Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* pada kelompok eksperimen, dijelaskan sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 10 Mei 2013. Materi yang dipelajari adalah memahami unsur-unsur kubus dan balok dan membuat model rangka kubus dan balok. Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memeriksa kesiapan siswa dan membimbing siswa dalam berdoa sebelum belajar, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan memberikan gambaran pembelajaran dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari, memotivasi siswa untuk belajar, dan menjelaskan

proses pembelajaran yang diterapkan menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz*.

Pada kegiatan inti, siswa dibagi menjadi tiga kelompok, A, B, dan C dan guru membagi materi untuk masing-masing kelompok. Selanjutnya guru memulai mempresentasikan materi pelajaran pada segmen pertama lebih kurang selama 10 menit kepada seluruh siswa tentang kubus dan unsur-unsurnya. Setelah selesai presentasi, guru meminta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang baru disampaikan, sedangkan siswa pada kelompok B, dan C menggunakan waktu ini untuk melihat kembali catatan mereka. Selanjutnya kelompok A memberikan pertanyaan untuk kelompok B, jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar pada siswa kelompok C, kemudian kelompok A memberikan pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab maka dilempar kepada kelompok B. Setelahnya jawab ini selesai, guru melanjutkan pembelajaran untuk segmen yang kedua dan ketiga dengan materi tentang unsur-unsur balok dan membuat model rangka kubus dan balok, lalu menunjuk kelompok B dan kelompok C untuk menjadi kelompok penanya, dan pembelajaran dilakukan seperti proses pada kelompok A. Setelah semua kelompok selesai, guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang kuis yaitu kelompok C.

Kegiatan akhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan menjelaskan sekiranya jika ada

pemahaman siswa yang keliru. Setelah itu guru memberikan evaluasi sebagai bahan penilaian bagi guru terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Pada pertemuan pertama ini, sebagian besar siswa masih bingung dalam menyiapkan pertanyaan yang akan ditunjukkan pada kelompok lainnya. Terdapat juga siswa yang tidak aktif dalam kelompok dan tidak ikut membantu temannya dalam mempersiapkan dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain dan masih ada siswa yang bermain-main saat belajar. Selain itu, ada juga kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari kelompok lain, sehingga pertanyaan dilempar kepada kelompok berikutnya.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 16 Mei 2013. Materi yang dipelajari adalah membuat jaring-jaring kubus dan balok, dan menghitung luas permukaan dan volume kubus dan balok. Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memeriksa kesiapan siswa dan membimbing siswa dalam berdoa sebelum belajar, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, dan memotivasi siswa dengan memberikan penjelasan kepada siswa tentang pentingnya mempelajari materi ini.

Pada kegiatan inti, guru meminta siswa duduk pada anggota kelompoknya kembali serta membagi materi untuk masing-masing kelompok. Selanjutnya guru memulai mempresentasikan materi pelajaran pada segmen pertama lebih kurang selama 10 menit kepada seluruh

siswa tentang jaring-jaring kubus dan balok. Setelah selesai presentasi, guru meminta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang baru disampaikan, sedangkan siswa pada kelompok B, dan C menggunakan waktu ini untuk melihat kembali catatan mereka. Selanjutnya kelompok A memberikan pertanyaan untuk kelompok B, jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar pada siswa kelompok C, kemudian kelompok A memberikan pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab maka dilempar kepada kelompok B. Setelah tanya jawab ini selesai, guru melanjutkan pembelajaran untuk segmen yang kedua dan ketiga dengan materi tentang menghitung luas permukaan kubus dan balok dan menghitung volume kubus dan balok, lalu menunjuk kelompok B dan kelompok C untuk menjadi kelompok penanya, dan pembelajaran dilakukan seperti proses pada kelompok A. Setelah semua kelompok selesai, guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang kuis. Karena semua kelompok dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka tidak ada kelompok yang menjadi pemenang ataupun kalah.

Kegiatan akhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan menjelaskan sekiranya jika ada pemahaman siswa yang keliru. Setelah itu siswa diberikan evaluasi sebagai bahan penilaian bagi guru terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ini, masih ada siswa yang belum terlibat aktif. Ada juga anggota kelompok yang tidak

mau kompak dengan kelompoknya, sehingga kerjasama dalam satu kelompok belum maksimal.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 17 Mei 2013. Materi yang dipelajari adalah prisma dan unsur-unsurnya, luas permukaan prisma, dan volume prisma. Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memeriksa kesiapan siswa dan membimbing siswa dalam berdoa sebelum belajar, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengulang dan mengingatkan sedikit materi pembelajaran sebelumnya, dan memotivasi siswa untuk senantiasa bersemangat dalam belajar dan tidak menganggap matematika itu sulit dan membosankan.

Pada kegiatan inti, guru meminta siswa duduk pada anggota kelompoknya kembali serta membagi materi untuk masing-masing kelompok. Selanjutnya guru memulai mempresentasikan materi pelajaran pada segmen pertama lebih kurang selama 10 menit kepada seluruh siswa tentang prisma dan unsur-unsurnya. Setelah selesai presentasi, guru meminta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang baru disampaikan, sedangkan siswa pada kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat kembali catatan mereka. Selanjutnya guru meminta kelompok A memberikan pertanyaan untuk kelompok B, jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar pada siswa kelompok C, kemudian kelompok A memberikan pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C

tidak bisa menjawab maka dilempar kepada kelompok B. Setelah tanya jawab ini selesai, guru melanjutkan pembelajaran untuk segmen yang kedua dan ketiga dengan materi tentang menghitung luas permukaan prisma dan menghitung volume prisma, lalu menunjuk kelompok B dan kelompok C untuk menjadi kelompok penanya, dan pembelajaran dilakukan seperti proses pada kelompok A. Setelah semua kelompok selesai, guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang kuis yaitu kelompok A.

Kegiatan akhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan menjelaskan sekiranya jika ada pemahaman siswa yang keliru. Setelah itu guru memberikan evaluasi sebagai bahan penilaian bagi guru terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Pada pertemuan ini, siswa sudah terlihat aktif dan termotivasi dalam belajar. Kekompakan dalam satu kelompok juga sudah mulai terlihat. Siswa tidak terlihat bingung lagi dalam menyiapkan ataupun menjawab pertanyaan. Namun, pada pertemuan kali ini ada siswa yang marah dengan teman satu kelompoknya karna kelompoknya kalah dan salah dalam menjawab pertanyaan, tapi guru menegur agar tidak terjadi pertengkaran diantara mereka.

4. Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 23 Mei 2013. Materi yang dipelajari adalah limas dan unsur-unsurnya, luas permukaan limas, dan volume limas. Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan

memeriksa kesiapan siswa dan membimbing siswa dalam berdoa sebelum belajar, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengulang dan mengingatkan sedikit materi pembelajaran sebelumnya, dan memotivasi siswa untuk senantiasa bersemangat dalam belajar dan tidak menganggap matematika itu sulit dan membosankan.

Pada kegiatan inti, guru meminta siswa duduk pada anggota kelompoknya kembali serta membagi materi untuk masing-masing kelompok. Selanjutnya guru memulai mempresentasikan materi pelajaran pada segmen pertama lebih kurang selama 10 menit kepada seluruh siswa tentang limas dan unsur-unsurnya. Setelah selesai presentasi, guru meminta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang baru disampaikan, sedangkan siswa pada kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat kembali catatan mereka. Selanjutnya guru meminta kelompok A memberikan pertanyaan untuk kelompok B, jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar pada siswa kelompok C, kemudian kelompok A memberikan pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab maka dilempar kepada kelompok B. Setelah tanya jawab ini selesai, guru melanjutkan pembelajaran untuk segmen yang kedua dan ketiga dengan materi tentang menghitung luas permukaan limas dan menghitung volume limas, kemudian menunjuk kelompok B dan kelompok C untuk menjadi kelompok penanya, dan pembelajaran dilakukan seperti proses pada kelompok A. Setelah semua kelompok

selasai, guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang kuis yaitu kelompok C.

Kegiatan akhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan menjelaskan sekiranya jika ada pemahaman siswa yang keliru. Setelah itu guru memberikan evaluasi sebagai bahan penilaian bagi guru terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Pada kegiatan ini guru juga menginformasikan bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan postes sebagai ulangan harian siswa untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz*.

Pada pertemuan kali ini, siswa sudah terlihat aktif dalam kelompoknya sehingga kerjasama dalam kelompok sudah terlihat maksimal dari pertemuan sebelumnya. Pertandingan kuis semakin memacu semangat siswa untuk memenangkan pertandingan. Semua kelompok berusaha menjawab pertanyaan kuis dengan benar dari kelompok lain agar kelompoknya menjadi pemenang diakhir pembelajaran.

5. Pertemuan Kelima

Pertemuan ini dilaksanakan tanggal 24 Mei 2013, pada pertemuan ini seluruh siswa tidak lagi duduk secara berkelompok melainkan mereka duduk seperti belajar biasa. Pada pertemuan ini dilakukan *postes* (*Lampiran N*), masing-masing dari mereka diberikan lembar soal yang harus dikerjakan secara individu.

Kegiatan ini berlangsung dengan baik, seluruh siswa berkonsentrasi untuk mengerjakan soal tersebut. Ada beberapa siswa yang masih berusaha menyontek pekerjaan temannya, namun peneliti memberitahu dan menasehatinya untuk mengerjakan secara sendiri. Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan soal tersebut, peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa, dan meminta maaf apabila ada kesalahan selama mengajar mereka. Kegiatan pada pertemuan ini, diakhiri dengan kegiatan salam-salaman dengan seluruh siswa.

C. Analisis Data

Hasil belajar matematika siswa dianalisis melalui data hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan, dan *posttest* di akhir pemberian perlakuan. Namun, sebelumnya data tersebut diujikan, dilakukan uji homogen dan normal data yang kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan tes “t” untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* dengan pembelajaran konvensional. Pada bagian ini akan dibahas mengenai kemampuan awal, kemampuan akhir dan perbedaan hasil belajar matematika siswa.

1. Analisis Kemampuan Awal

a) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas kemampuan awal yang dilakukan peneliti adalah dari hasil *pretest* siswa. Uji homogenitas ini dilakukan peneliti untuk mengetahui penyebaran data homogen atau tidak. Hasil pengujian

homogenitas terdapat pada *Lampiran H* dan disajikan secara singkat sebagai berikut.

TABEL. IV. 5
UJI HOMOGENITAS KEMAMPUAN AWAL

JenisVarians	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
S	145.341	113.628
N	24	26

Menghitung varians terbesar dan terkecil

$$F_{hitung} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{145.341}{113.628} = 1.28$$

Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus : db_{pembilang} = n – 1 = 24 – 1 = 23 (untuk varians terbesar)

db_{penyebut} = n – 1 = 26 – 1 = 25 (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan () = 0,05, maka diperoleh $F_{tabel} = 1.96$

Kriteria pengujian :

Jika : $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, tidak homogen

Jika : $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, homogen

Ternyata $F_{hitung} < F_{tabel}$, atau $1.28 < 1.96$ maka penyebaran data adalah homogen.

b) Hasil Uji Normalitas

Skor pretest diolah dengan menggunakan *Chi Kuadrat* untuk menguji normalitas. Hasil pengujian normalitas bagi skor

pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya dapat dilihat pada *Lampiran I*.

TABEL IV.6
UJI NORMALITAS KEMAMPUAN AWAL

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	9.3783	11.070	Normal
Kontrol	9.1206	11.070	Normal

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diamati bahwa nilai X^2_{hitung} kelas eksperimen sebesar 9.3783 sedangkan untuk nilai X^2_{hitung} kelas kontrol sebesar 9.1206. Harga X^2_{tabel} dalam taraf signifikansi 5% untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 11.070. Dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c) Hasil Uji Hipotesis

Karena telah memenuhi kedua syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan analisis data dengan tes “t”. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya Mencari df (*degree of freedom*) $df = N_x + N_y - 2 = 24 + 26 - 2 = 48$, kemudian konsultasi pada tabel nilai “t”. Dengan $df = 48$ dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 2.01 Selanjutnya t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} . Dengan $t_{hitung} = 0.37$ berarti kecil t_{hitung} dibandingkan t_{tabel} atau

$0.37 < 2.01$, maka diputuskan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai pemahaman dan kemampuan yang sama..

2. Analisis Kemampuan Akhir

a) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yang peneliti lakukan adalah dari hasil posttest siswa. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas varians terhadap data tersebut untuk dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan melakukan uji varians terbesar dibanding varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Hasil rangkuman disajikan pada tabel IV.7 berikut:

TABEL. IV.7
UJI HOMOGENITAS KEMAMPUAN AKHIR

Jenis Varians	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
S	120.678	117.91
N	24	26

Menghitung varians terbesar dan terkecil

$$F_{hitung} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{120.678}{117.91} = 1.0235$$

Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus :

$$db_{pembilang} = n - 1 = 24 - 1 = 23 \text{ (untuk varians terbesar)}$$

$$db_{penyebut} = n - 1 = 26 - 1 = 25 \text{ (untuk varians terkecil)}$$

Taraf signifikan (α) = 0,05, maka diperoleh $F_{tabel} = 1.96$

Kriteria pengujian :

Jika : $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, tidak homogen

Jika : $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, homogen

Ternyata $F_{hitung} < F_{tabel}$, atau $1.0235 < 1.96$ maka varians – varians adalah homogen. Untuk perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada *Lampiran P*.

b) Uji Normalitas

Skor posttest diolah dengan menggunakan uji *Chi Kuadrat*. Hasil uji normalitas data nilai posttest hasil belajar matematika siswa selengkapanya dapat dilihat pada *lampiran Q*.

TABEL. IV. 8
UJI NORMALITAS KEMAMPUAN AKHIR

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	2.1654	11.070	Normal
Kontrol	3.447	11.070	Normal

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diamati bahwa nilai X^2_{hitung} kelas eksperimen sebesar 2.1654 sedangkan untuk nilai X^2_{hitung} kelas kontrol sebesar 3.447. Dengan $db = k - 1 = 6 - 1 = 5$. Harga X^2_{tabel} dalam taraf signifikansi 5% untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 11.070. Dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

c) Uji Hipotesis

Karena telah memenuhi kedua syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan analisis data dengan tes “t”. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Hasil perhitungan selengkapanya dapat dilihat pada *lampiran R*.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} . Nilai $t_{hitung} = 3.49$. Dengan $df = N_x + N_y - 2 = 24 + 26 - 2 = 48$, diperoleh dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2.01. Ini berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, atau $3.49 \geq 2.01$. Maka diputuskan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis tentang hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Kubus , Balok, Prisma, dan Limas, diperoleh bahwa mean hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* (80,63) lebih tinggi daripada mean hasil belajar matematika siswa kelas kontrol (69,42). Hal ini berarti hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan melihat perbedaan tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* dalam pembelajaran

matematika dapat mempengaruhi atau meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Dengan demikian hasil analisis ini mendukung rumusan masalah yang diajukan yaitu terdapat perbedaan yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar pada pokok bahasan Kubus, Balok, Prisma, dan Limas.

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz*, membuat siswa aktif dengan melakukan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran. Meskipun diawal-awal pertemuan masih banyak siswa yang bingung karna belum paham dengan strategi pembelajaran yang digunakan, namun pada pertemuan berikutnya siswa sudah mulai terlihat aktif dan sudah mulai terbiasa dengan strategi pembelajaran yang digunakan. Siswa mulai terlatih dalam membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk kelompok lain, dan dapat menyelesaikan atau menjawab pertanyaan dari kelompok lain secara benar. Siswa juga sudah terbiasa berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sekelasnya, dan merasa bertanggung jawab atas kelompoknya masing-masing. Semakin aktif siswa dalam belajar maka pemahaman siswa makin bertambah.

Lembar observasi guru berguna untuk melihat apakah strategi pembelajaran yang telah diterapkan berjalan baik sesuai dengan RPP. Pengamat pada lembar observasi guru ini adalah guru mata pelajaran yaitu Ibu Titi Rukhaini, S.P. Walaupun dalam pelaksanaanya guru mungkin belum melaksanakan secara utuh apa yang harusnya dilakukan, namun guru telah

berusaha menerapkan langkah-langkah pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* dengan semaksimal mungkin. Tiap pertemuan diawali dengan memberitahukan materi pelajaran yang akan dipelajari, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* yang akan digunakan dalam pembelajaran, serta selalu memotivasi siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Adapun lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui dan melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran apakah telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Lembar observasi siswa ini pengamatnya adalah peneliti sendiri. Meskipun diawal pertemuan keaktifan siswa masih kurang, namun pada pertemuan-pertemuan berikutnya siswa sudah terlihat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dari hasil pengolahan data diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3.49 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2.01 atau $3.49 > 2.01$, maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa.

Dengan melihat perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar.

B. Saran

1. Dalam proses pembelajaran terdapat kelemahan alokasi waktu, seperti pada saat pembagian siswa secara berkelompok, waktu presentasi pelajaran yang singkat dan waktu yang diberikan kepada siswa dalam membuat dan menjawab soal-soal. Kepada guru yang menerapkan strategi pembelajaran ini sebaiknya pembagian kelompok dilakukan di luar jam pelajaran, agar waktu pada jam pelajaran tidak terbuang.

2. Agar tidak terjadi keributan dalam proses pembelajaran, sebaiknya kepada guru yang menerapkan strategi ini bisa mengarahkan perhatian siswa terhadap pelajaran, mengarahkan siswa bekerjasama dengan kelompoknya, dan memancing siswa untuk aktif dalam mengikuti pelajaran.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi.1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Hartono. 2008. *Statistik Untuk Penelitian*. Pekanbaru: Zanafra
- _____. 2008. *PAIKEM*. Pekanbaru: Zanafra
- Hisyam Zaini, dkk. 2010. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development)
- Melvin L Silberman. 2011. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif) Edisi Revisi*. Bandung: Nusa Media
- Muhibbin Syah. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. 2011. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. 1983. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula* Bandung: Alfabeta
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Press
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

_____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta

Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

_____. 2006. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana

_____. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana

Zainal Aqib. 2013. *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya